

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kreativitas belajar merupakan salah satu hal yang penting dalam suatu proses pembelajaran. Karena, kreativitas belajar dapat melatih siswa untuk tidak bergantung pada orang lain. Jika seseorang itu mempunyai kreativitas yang tinggi cenderung orang tersebut akan lebih kreatif dan menghasilkan sesuatu yang positif. Kreativitas seorang siswa dalam belajar akan sangat mempengaruhi siswa tersebut untuk memperoleh suatu keberhasilan. Siswa yang mempunyai kreativitas yang tinggi maka siswa itu akan mempunyai pandangan yang luas dalam belajarnya, sehingga hal tersebut akan berdampak pada tinggi rendahnya mutu pembelajaran siswa. Selain itu, kreativitas juga dapat menumbuhkan rasa ingin tahu yang besar.

Kreativitas belajar matematika di MTs Negeri Surakarta I ditemukan keragaman masalah rendahnya kreativitas. Berdasarkan hasil observasi pendahuluan didapatkan rendahnya kreativitas siswa dalam belajar matematika seperti : kemampuan menyampaikan ide, gagasan, dan pertanyaan lain untuk solusi permasalahan yang ada (22,85%), keberanian untuk menemukan solusi baru untuk berbagai permasalahan. (14,28%). Berfariasinya kreativitas dalam belajar matematika akar penyebabnya berasal dari guru, siswa dan lingkungan. Akar penyebabnya yang paling dominan berasal dari guru, karena guru

matematika kurang menarik dalam memberikan materi sehingga membuat siswa menjadi bosan dengan pelajaran matematika, kurang memberikan kesempatan siswa untuk berpikir lebih kreatif lagi dalam pembelajaran, penyampaian materi yang monoton dan kurang bervariasi serta dominasi guru menjadikan siswa malas dan kurang kreatif.

Pembelajaran matematika yang optimal seharusnya dapat membuat siswa menjadi pandai menyelesaikan permasalahan dimana tujuan ini dapat tercapai bila prinsip pembelajaran matematika diterapkan secara dua arah sehingga siswa dapat benar-benar menguasai konsep-konsep matematika dengan baik. Kemampuan pemecahan masalah yang tepat dan baik akan berakibat baik pula terhadap proses pembelajaran di kelas.

Kemampuan pemecahan masalah matematika pada siswa di MTs Negeri Surakarta I ditemukan keragaman masalah rendahnya kemampuan pemecahan masalah. Berdasarkan hasil observasi pendahuluan didapatkan mengidentifikasi unsur-unsur yang diketahui, yang ditanyakan, dan kecukupan unsur yang diperlukan (28,57%), merumuskan masalah matematika atau menyusun model matematika (22,85%), menerapkan strategi untuk menyelesaikan berbagai masalah (sejenis dan masalah baru) dalam atau luar matematika (22,85%), menjelaskan atau menginterpretasikan hasil permasalahan menggunakan matematika secara bermakna (17,14%). Berfariasinya kemampuan pemecahan masalah dalam belajar matematika tersebut akar penyebabnya berasal dari guru, siswa dan lingkungan. Rendahnya kemampuan pemecahan masalah belajar

matematika tersebut akar penyebabnya yang paling dominan berasal dari guru, karena proses pembelajaran yang sering dilakukan guru adalah lebih banyak menyuruh siswa duduk, diam, mendengarkan, dan mencatat saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Siswa tidak diminta untuk mengidentifikasi unsur-unsur yang diketahui, menyusun model matematika, dan menjelaskan hasil jawaban. Sehingga dalam pelaksanaannya, siswa kurang memahami maksud maupun konsep dari materi yang telah mereka dengar dan mereka catat serta banyak siswa yang berusaha memperoleh jawaban dari teman yang lain.

Perlu dicari solusi untuk meningkatkan kreativitas dan kemampuan pemecahan masalah dalam belajar matematika di MTs Negeri Surakarta I. Beberapa cara untuk meningkatkan kreativitas dan kemampuan pemecahan masalah belajar matematika siswa antara lain: 1) menggunakan metode mengajar yang bervariasi, 2) menumbuhkan lingkungan belajar yang kreatif dan kondusif, 3) menghubungkan pelajaran dengan pengalaman siswa, 4) memberi hadiah bagi siswa yang berprestasi, 5) menggunakan alat peraga, 6) belajar dan bermain, serta 7) memanfaatkan model pembelajaran *creative problem solving* dengan media VCD dalam pembelajaran.

Kelebihan dari Model pembelajaran *Creative Problem Solving* adalah 1) mendidik siswa untuk berpikir secara sistematis, 2) mampu mencari berbagai jalan keluar dari suatu kesulitan yang dihadapi, 3) siswa dapat belajar menganalisis suatu masalah dari berbagai aspek, 4) dapat mendidik siswa untuk lebih percaya diri. Pembelajaran berbasis masalah dikatakan berhasil apabila jika

siswa tidak tahu bagaimana cara menyelesaikan soal tersebut, tetapi siswa tersebut merasa tertarik dan tertantang untuk dapat menyelesaikannya. Dengan membiasakan siswa menggunakan langkah-langkah yang kreatif dalam memecahkan masalah, diharapkan dapat membantu siswa untuk dapat mengatasi kesulitan dalam mempelajari matematika.

Media pembelajaran *video compact disk* (VCD) merupakan suatu perangkat yang berfungsi sebagai penerima gambar dan suara yang medianya berupa piringan yang mengumpulkan dan mengemas wilayah memori yang dialokasikan ke ruang sekecil mungkin untuk menciptakan sebanyak mungkin ruang bebas yang bersambung.

Dari uraian latar belakang masalah di atas, maka peneliti bermaksud mengadakan penelitian dengan judul “ Peningkatan kreativitas dan kemampuan pemecahan masalah matematika melalui model pembelajaran *Creative Problem Solving* dengan media *Video Compact Disk* pada siswa kelas VIIA semester genap tahun ajaran 2012/2013 di MTs Negeri Surakarta I”.

B. Pembatasan Masalah

Adapun permasalahan dalam penelitian ini berguna untuk memfokuskan penelitian terhadap masalah yang akan diteliti yaitu:

1. Model pembelajaran yang digunakan adalah *creative problem solving* dengan media VCD.

2. Kreativitas Kemampuan kreativitas siswa dalam pembelajaran matematika menurut dapat dilihat dari indikator-indikator antara lain :
 - a. Kemampuan menyampaikan ide, gagasan, dan pertanyaan lain untuk solusi permasalahan yang ada.
 - b. Keberanian untuk menemukan solusi baru untuk berbagai permasalahan.
3. Kemampuan pemecahan masalah dalam pembelajaran matematika yang dilihat dari indikator-indikator antara lain :
 - a. Mengidentifikasi unsur-unsur yang diketahui, yang ditanyakan, dan kecukupan unsur yang diperlukan.
 - b. Merumuskan masalah matematika atau menyusun model matematika
 - c. Menerapkan strategi untuk menyelesaikan berbagai masalah (sejenis dan masalah baru) dalam atau luar matematika.
 - d. Menjelaskan atau menginterpretasikan hasil permasalahan menggunakan matematika secara bermakna.
4. Penelitian dilakukan pada siswa kelas VIIA MTs Negeri Surakarta I pada standar kompetensi segiempat.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka permasalahan umum yang dicari jawabannya melalui penelitian ini adalah:

1. Adakah peningkatan kreativitas belajar matematika setelah dilakukan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *creative problem solving*

dengan media VCD pada siswa kelas VIIA semester genap MTs Negeri Surakarta I tahun ajaran 2012 / 2013?

2. Adakah peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematika setelah dilakukan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *creative problem solving* dengan media VCD pada siswa kelas VIIA semester genap MTs Negeri Surakarta I tahun ajaran 2012 / 2013?

D. Tujuan Penelitian

Dalam suatu penelitian, tujuan merupakan salah satu alat kontrol yang dapat dijadikan sebagai petunjuk penelitian ini dapat berjalan sesuai dengan yang diinginkan. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Meningkatkan kreativitas belajar siswa melalui model pembelajaran *creative problem solving* dengan media VCD pada siswa kelas VIIA semester genap MTs Negeri Surakarta I.
2. Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika melalui model pembelajaran *creative problem solving* dengan media VCD pada siswa kelas VIIA semester genap MTs Negeri Surakarta I.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara umum, hasil penelitian ini diharapkan secara teoritis dapat memberikan sumbangan kepada pembelajaran matematika utamanya pada

peningkatan kreatifitas dan kemampuan pemecahan masalah siswa dalam pembelajaran matematika melalui model pembelajaran *creative problem solving* dengan media VCD.

Secara khusus, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi kepada strategi pembelajaran di sekolah serta mampu mengoptimalkan kreatifitas dan kemampuan matematika siswa.

2. Manfaat Praktis

Pada tataran praktis, penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh guru matematika, siswa, dan sekolah. Bagi guru, dapat memanfaatkan model pembelajaran *creative problem solving* dengan media VCD, sehingga kreatifitas dan kemampuan pemecahan masalah siswa dalam pembelajaran matematika dapat meningkat. Bagi siswa, dapat meningkatkan kreatifitas dan kemampuan pemecahan masalah matematika. Bagi sekolah, dapat memberikan ide yang baik dalam rangka perbaikan pembelajaran matematika dan sebagai bentuk inovasi pembelajaran yang dapat diterapkan pada mata pelajaran matematika maupun mata pelajaran lain.